

“POSSIDE SAPIENTIAM”.
ACTAS DEL VI CONGRESO INTERNACIONAL
JÓVENES INVESTIGADORES SIGLO DE
ORO (JISO 2016)

Carlos Mata Induráin y Sara Santa Aguilar (eds.)



DON QUIJOTE Y LA REALIDAD VIRTUAL: INMERSIÓN E INTERACTIVIDAD

Marcos García Barrero
Universidad Autónoma de Madrid

I. INTRODUCCIÓN

La eclosión de las artes visuales que se inicia en la época del Renacimiento en Europa, y alcanza, aparentemente, su cénit gracias a la fotografía y a la posterior invención del cine en los siglos XIX y XX, ha tomado un rumbo imprevisto gracias a la llegada de la revolución digital y de Internet. La experiencia interior que el lector de novelas ha tenido durante más de cinco siglos ha de competir, en la actualidad, con otros medios de transmisión de la ficción basados en los conceptos de tridimensionalidad, interacción e *immersividad* que los dispositivos electrónicos y la tecnología 3D de realidad virtual ofrecen.

El propósito de este estudio es el de esclarecer las diferencias y convergencias entre la recepción de la ficción tipográfica (novelas, principalmente) y la recepción de la ficción virtual, interactiva y tridimensional (medios audiovisuales) que las nuevas tecnologías digitales ofrecen. Veremos, también, cómo el papel físico e intelectual del receptor de ficción sufre un reajuste en esta nueva relación con los medios.

El aparato crítico-conceptual de este estudio se apoya en los estudios sobre comunicación y tipografía llevados a cabo por Marshall McLuhan, la semiótica cinematográfica de Christina Metz, los ensa-

Publicado en: Carlos Mata Induráin y Sara Santa Aguilar (eds.), *«Posside sapientiam»*. *Actas del VI Congreso Internacional Jóvenes Investigadores Siglo de Oro (JISO 2016)*, Pamplona, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, 2017, pp. 93-104. Colección BIADIG (Biblioteca Áurea Digital), 38 / Publicaciones Digitales del GRISO. ISBN: 978-84-8081-546-8.

yos sobre cultura transmedia de Henry Jenkins, las reflexiones epistemológicas acerca del logos del Emilio Lledó, la obra del historiador Arnold Hauser, la *Retórica* de Aristóteles, la estética de Ernst H. Gombrich, el estudio sobre el *Quijote* llevado a cabo por Martín de Riquer, y la novela *Don Quijote de la Mancha*.

2. EL TRIUNFO DEL MUNDO VISUAL

La creación del alfabeto tiene como consecuencia, entre otras, el desarrollo de la capacidad de abstracción en el hombre. Para comprender esta idea es necesario remontarse hasta el arte del período Neolítico. Fue ahí donde se produjo, a juicio de Arnold Hauser, un paso fundamental en la representación artística. Los artistas comenzaron a dejar atrás la representación mimética de la realidad y el naturalismo del Paleolítico dejó paso a una conceptualización cada vez mayor en la pintura y, por lo tanto, a una mayor capacidad de abstracción:

El estilo naturalista se mantiene hasta el fin del Paleolítico, es decir durante un período de muchos milenios. Hasta la transición del Paleolítico al Neolítico no aparece cambio alguno (el primer cambio de estilo de la historia del arte). [...] En lugar de las minuciosas representaciones fieles a la naturaleza, plenas de cariño y paciencia para los detalles del modelo correspondiente, encontramos por todas partes signos ideográficos, esquemáticos y convencionales, que indican más que reproducen el objeto. En lugar de la anterior plenitud de la vida concreta, el arte tiende ahora a fijar la idea, el concepto, la sustancia de las cosas, es decir, a crear símbolos en vez de imágenes¹.

La creación de estos símbolos no tardaría en producir signos que pudiesen representar sonidos, es decir, alfabetos. La escritura va a suponer, como apunta Lledó², el despegue del pensamiento abstracto. Aquellas culturas que tengan una mayor capacidad de abstracción serán capaces de plasmar, gracias al alfabeto, su pensamiento en un soporte físico, material, y en principio, inmutable. Estamos ante un giro gradual: el que va de la literatura oral a la literatura escrita, cuyo paradigma, para este estudio, es don Quijote. La palabra se fija.

¹ Hauser, 2005, tomo I, p. 37.

² Lledó, 1992, p. 78.

McLuhan subraya el estatismo de la palabra escrita frente al dinamismo de la palabra oral mediante las reflexiones de J. C. Carothers acerca de este asunto. La palabra escrita transforma los hábitos de percepción.

Cuando las palabras se escriben pasan a formar parte del mundo visual. Como la mayor parte de los elementos del mundo visual, devienen cosas estáticas y, como tales, pierden el dinamismo tan característico del mundo auditivo en general y de la palabra hablada en particular. Pierden mucho del elemento personal, en el sentido de que la palabra escuchada nos ha sido dirigida, comúnmente, en tanto que la palabra vista no lo ha sido, y la leemos o no, según queramos. [...] Y así, en general, las palabras, al hacerse visibles, pasan a formar parte de un mundo de relativa indiferencia para el que las ve, un mundo en el que la fuerza mágica de la palabra ha sido abstraída³.

Este paso de lo auditivo a lo visual, mediante la palabra escrita, va a suponer la aparición de un individuo destribilizado⁴ en el que el mundo “neutral” del ojo prima sobre el mundo emocional de la palabra (el mundo mágico). Para McLuhan, esta escisión que provoca la escritura saca al hombre de un universo de interdependencia mutua —el de la realidad mágica del oído— para llevarle a la independencia absoluta⁵ propia del individuo moderno y alfabetizado.

Paralelamente a la aparición del *homo typographicus* mcluhaniano los artistas del Renacimiento estaban desarrollando la perspectiva pictórica. El cuadro *La ciudad ideal*, atribuido a Piero della Francesca (1480-1490), ejemplifica con precisión la nueva ilusión. Sin embargo, como apunta McLuhan, apoyándose en Gombrich, estamos ante una ilusión de los sentidos que nace por convención:

La ilusión de la tercera dimensión se trata ampliamente en la obra de E. H. Gombrich, *Art and Illusion*. Lejos de ser un nodo normal de visión del hombre, la perspectiva tridimensional es un modo de ver adquirido convencionalmente, tan adquirido como lo son los medios de conocer las letras del alfabeto o de seguir una narración cronológica. [...] Es el

³ McLuhan, 1998, p. 33.

⁴ McLuhan, 1998, p. 33.

⁵ McLuhan, 1998, pp. 36-37.

sentido de la vista en deliberado aislamiento de los otros sentidos, el que confiere al hombre la ilusión de la tercera dimensión⁶.

El aislamiento de cada uno de los sentidos —que supone el paso del mundo medieval a la nueva vida de acción del Renacimiento⁷— implica el tránsito del mundo colectivo tribal-medieval al mundo fragmentado y especializado en el que el principio fundamental es la división, como ya intuyó Shakespeare en su obra *El rey Lear*⁸.

W. B. Yeats sintetiza a la perfección los temas principales que atraviesan las obras de *Don Quijote* y *El rey Lear* en este epigrama críptico:

A Locke le dio un desmayo.
El jardín se marchitó.
Dios ha quitado la ruela
de su lado⁹.

El jardín lockeano sería, para McLuhan, el lugar idóneo en el que los sentidos han interactuado de forma armoniosa hasta que uno sólo de ellos, la vista, ha sido privilegiado frente a los demás. El trance hipnótico, por tanto, lleva al desmayo porque el jardín que representaba la interacción de los sentidos en háptica armonía se ha secado¹⁰. Tanto en la escena de *El rey Lear* en la que Gloucester, ya ciego, es llevado frente a un precipicio por Edgar como en los primeros episodios del *Quijote* en el que este queda «galvanizado [o hipnotizado] por la nueva forma de los libros»¹¹ Shakespeare y Cervantes, respectivamente, le sirven a McLuhan para sostener su hipótesis de que «posiblemente, uno de los efectos de la tecnología Gutenberg haya sido la separación de los sentidos y la consiguiente interrupción de su interacción en sinestesia táctil»¹².

Edgar sufre mareos cuando trata de explicar al ciego Gloucester lo que ve¹³ y el estado “galvanizado” de don Quijote le provoca alucinaciones vertiginosas causadas por su obsesión por la lectura, que le

⁶ McLuhan, 1998, p. 27.

⁷ McLuhan, 1998, pp. 28-29.

⁸ McLuhan, 1998, p. 29.

⁹ McLuhan, 1998, p. 29.

¹⁰ McLuhan, 1998, p. 29.

¹¹ McLuhan, 1998, p. 29.

¹² McLuhan, 1998, p. 28.

¹³ McLuhan, 1998, p. 27.

quita el sueño y la razón. Así lo expone Cervantes en el primer capítulo de su novela:

Se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio. [...] y asentósele en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas sonadas soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo¹⁴.

La alucinación quijotesca deviene, de esta forma, emulación de tipos o modelos (Amadís de Gaula, Orlando, etc.). La creación de la tercera dimensión gracias a la preeminencia que el sentido de la visión cobra gracias al ejercicio de la lectura —ya intuido por Shakespeare, como hemos visto— ha provocado un vértigo que encontrará su purga en las acciones caballerescas que El de la Mancha habrá de emprender.

Don Quijote es impulsado por Cervantes a traspasar¹⁵ el velo de la ficción, a ir “a la otra parte”, cuando encarna el mundo virtual de la caballería andante que ha leído en los libros. La imitación de sus modelos literarios le llevará a protagonizar episodios como el de Sierra Morena:

Don Quijote decide suspender transitoriamente su vagabundeo en busca de aventuras y permanecer un tiempo solo en Sierra Morena entregado a la penitencia y al desatino. Se trata de un constante tópico de la novela caballeresca, en la que era frecuente que el caballero, desesperado por desdenes amorosos o por cualquier otro motivo, se retirara a la soledad de los bosques. [...] Los modelos que más presentes tiene don Quijote son los de Amadís de Gaula y Orlando furioso. [...] Don Quijote combina la penitencia de Amadís con la furia demencial de Orlando¹⁶.

Don Quijote está aquejado de una locura que es puramente literaria, ya que le confiere a las historias caballerescas que ha leído un valor histórico. Riquer concluye que

¹⁴ Cervantes, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, ed. Allen, tomo I, p. 100.

¹⁵ *Traspasar* significa «pasar a la otra parte o a la otra cara» (*DRAE*).

¹⁶ Riquer, 2010, p. 163.

La locura lleva a este hidalgo manchego a dos conclusiones falsas:

a) Que todo cuanto había leído en todos aquellos fabulosos y disparatados libros de caballerías era verdad histórica y fiel narración de hechos que en realidad ocurrieron y de hazañas que llevaron a término auténticos caballeros en tiempo antiguo.

b) Que en su época (principios del siglo xvii) era posible resucitar la vida caballeresca de antaño y la fabulosa de los libros de caballerías en defensa de los ideales medievales de justicia y equidad¹⁷.

Para él todo lo expuesto en los libros de caballerías ha sucedido realmente. Su locura, según Riquer, nace de la letra impresa:

Lo esencial de la locura de don Quijote es que nace de los libros, frente a la letra impresa. Se trata de una enfermedad mental producida por la literatura, concretamente por género un literario: los libros de caballerías¹⁸.

3. LA INTERIORIDAD DE LA EXPERIENCIA LECTORA

Don Quijote, aunque interprete lo que lee desde la locura, da forma —como cualquier lector— al mito platónico de la exterioridad porque

Trae un tipo de conocimiento, una interpretación o información de lo real nacida en otro tiempo y en otro espacio. Tal “extrañeza” del mensaje que llega desde fuera, presenta ante el lector la supuesta experiencia de un mundo en el que él no ha tenido parte. Pero, por eso mismo, las letras constituyen una original forma de experiencia. Con ellas, no se percibe lo real, sino sólo la engañosa apariencia de unos signos que son capaces de despertar a su arbitrio, en nuestra mente, una cierta representación de lo “real”¹⁹.

Don Quijote se hará cargo de la extrañeza de ese mensaje que señala Lledó apropiándose de esa experiencia: primero, gracias al ejercicio de abstracción necesario para conseguir una cierta representación de lo real; y, segundo, mediante la acción física que le llevará a encarnar, arrastrado por su locura, las aventuras que ha leído.

Don Quijote encarna hasta el extremo el poder del lector gracias, en este caso, a un ejercicio desmedido de su interioridad:

¹⁷ Riquer, 2010, p. 120.

¹⁸ Riquer, 2010, p. 121.

¹⁹ Lledó, 1992, p. 77.

La escritura, que va a representar el despegue del pensamiento abstracto, queda desligada de su desaparecido creador. Su poder se vuelca hacia la única vertiente real de su fronteriza existencia: el lector. Por ello, las letras como recordatorio, no son memoria. Es siempre el hombre el que lleva la memoria consigo y la administra, y es el hombre “interior” el que ha de dar vida, desde su misma interioridad, a esa falsa e indefensa memoria exterior. Porque la significación de las letras del texto ha de reconstruirse en la mente del lector²⁰.

Las letras, en el ejercicio de la lectura, pasan ahora a otro dominio:

Ante ese carácter de “interioridad” que la auténtica memoria posee, las letras, sin el apoyo de su autor, tienen necesariamente que sustentarse ya en el dominio del lector y seguir, por consiguiente, el “reconocimiento” que ese dominio les presta²¹.

Don Quijote se apropia de un dominio sobre el que el autor de los originales que lee ya no tiene control alguno. Las letras, para que puedan generar una cierta representación de lo real, han de ser reconocidas por el lector. Como podemos ver, la letra —y más en el caso que nos ocupa— está indefensa, ante el lector, al carecer de la progenitura del autor:

El simple carácter de exterioridad marcado por esa “tipografía ajena” implica ya la soledad de unos signos, cuyo significado espera ser construido en la mente del lector para quien son signos. [...] La reconstrucción en la “intimidad” presta, por consiguiente, al lenguaje escrito su radical indefensión²².

De esta indefensión del lenguaje surge una ineludible y necesaria interpretación por parte de quien lee. El lector pasa *al otro lado*, al mundo del autor —es decir, al suyo propio— gracias a la experiencia lectora (e intelectual), que es fruto de las sensaciones que produce la reconstrucción mental del texto mediante el ejercicio de la memoria, como dijo Aristóteles²³. Pero este pasar *al otro lado* puramente inte-

²⁰ Lledó, 1992, p. 78.

²¹ Lledó, 1992, p. 79.

²² Lledó, 1992, pp. 79-80.

²³ Lledó, 1992, p. 80.

lectual del lector es una “ley” que don Quijote viola con sus continuas emulaciones y su locura. Don Quijote pasa de ser un *recreador* intelectual de la ficción a un actor que encarna y versiona la misma.

4. AL OTRO LADO DE LA TERCERA DIMENSIÓN: EL CINE, EL *REENACTMENT*, LA REALIDAD VIRTUAL (RV) Y LA ESCENA MODERNA

El proceso de abstracción por el cual ciertos signos e ideogramas comenzaron a representar ideas en el Neolítico —y que culmina con la autonomía del individuo-intérprete frente a los textos gutenbergianos— sufre un vaivén con la invención de la fotografía y el cine. La imagen fotográfica en el celuloide implica, de nuevo, una vuelta al Naturalismo. Aparece otro tipo de “autor” diferente al escritor de novelas: el director de cine. Se trata del gran imaginador metziano que será quien pase las páginas del *libro filmico* para un espectador más acomodado que el *homo typographicus*, cuya ilusión perspectivista tomó forma en los tiempos en los que Piero della Francesca creaba el cuadro *La ciudad ideal*.

Christian Metz afirma que

[Según Albert Laffay] el espectador percibe imágenes, evidentemente elegidas (podrían haber sido otras) y evidentemente ordenadas (su orden podría haber sido otro): hojear, en cierto modo, un álbum de imágenes impuestas, y no es él quien gira las páginas, sino forzosamente algún “maestro de ceremonias”, algún “gran imaginador” que [...] está en todo momento sobre el filme en tanto que objeto lingüístico²⁴.

La presencia de un gran imaginador en el mundo del cine implica, por tanto, la relegación del espectador a un papel de “pequeño imaginador”, un imaginador que, aunque sigue usando su memoria y sus sensaciones para generar una experiencia propia, se sitúa frente a un conjunto de imágenes prefabricadas que acotan, más aún que en el caso de la novela, el ejercicio de su interioridad.

Ya no es el mundo interior puramente subjetivo del lector —en tanto que poseedor de un acervo de vivencias, impresiones y recuerdos— el que recrea la letra impresa del autor; ahora el mundo de las imágenes escogidas por el director de cine recrea y condiciona el del espectador. Aquel *otro lado* al que don Quijote podría pasar sigue

²⁴ Metz, 2003, pp. 48-49.

siendo grande, pero no infinito: el espectador de cine se encuentra ahora frente a un paisaje perfectamente delimitado y señalizado por obra del *auteur*.

El deseo quijotesco de pasar al otro lado de la ficción tiene su equivalente en el cine y, posteriormente, como veremos, en la evolución de la imagen tridimensional e interactiva.

Woody Allen plasma, en los años 80, su propio deseo infantil de tocar a sus héroes del celuloide en la película *La rosa púrpura del Cairo*. Eric Lax —su biógrafo oficial— relata, así, esta pulsión:

Allan Königsberg [nombre original de Woody Allen] vivió una experiencia [...] revolucionaria [...] Cuando tenía tres años, su madre lo llevó a ver *Blancanieves*. Era su primera película. Allan se sentó silenciosamente en la mullida butaca de terciopelo rojo y las luces se apagaron. Y entonces aparecieron los personajes en la pantalla. Su reacción fue tan abrumadora como la de Ingmar [se refiere a Bergman en una situación análoga durante su infancia]: ¡Se movían! Cautivado por este milagro corrió a tocarlos. Su madre tuvo que apartarlo a rastras de la pantalla²⁵.

En la película citada Allen representa su impulso infantil mediante la obsesión de Cecilia, una espectadora de cine que cada noche va a ver la misma película porque está fascinada con su protagonista y el mundo de lujo y exotismo en el que vive. Su deseo es pasar al otro lado de la ficción y abandonar la realidad gris de su barrio de Brooklyn. Una noche el protagonista saldrá de la pantalla para invitar a la espectadora a entrar en su mundo.

Con esta necesidad *immersiva* del espectador ya había experimentado el cine en los años 70 y 80 del siglo xx tratando la imagen de forma tridimensional para lograr un mayor realismo sobre el espectador. Desde entonces, la sensación de veracidad de los estímulos fílmicos ha avanzado mucho gracias al desarrollo tecnológico²⁶. El otro lado, anhelado por el consumidor de ficción, un Alonso Quijano cualquiera, nunca estuvo tan cerca de una simulación perfecta de la realidad. Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos, la pantalla bidimensional sigue sin ofrecer una experiencia táctil al espectador: la fiesta de los sentidos continúa siendo parcial. El espectador es, aún,

²⁵ Lax, 1994, p. 42.

²⁶ La película *Exodus: dioses y reyes* (2014) es un ejemplo destacado de este avance por la sensación de cercanía que el espectador experimenta.

un sujeto pasivo sumergido en una experiencia intelectual-visual-auditiva, pero no psicomotriz.

De esta carencia se ha hecho cargo la tecnología 3D de realidad virtual e Internet. Las gafas de realidad virtual²⁷ para teléfonos móviles suponen, para el usuario (ya no podemos llamarlo simplemente espectador, y mucho menos lector), la oportunidad de encarnar la figura del protagonista en un videojuego e interactuar de forma visual, auditiva²⁸ y táctil con el marco diegético, ya que el movimiento del cuello y la presión de los mandos dotan al héroe de varias funciones interactivas. La experiencia sigue siendo visual y auditiva, y el grado de psicomotricidad —gracias al cuello y a los dedos— es elemental, pero ya está presente.

La tendencia iniciada en el siglo xx de dar un protagonismo cada vez mayor al receptor de ficción tiene su máximo exponente en el fenómeno de los fans. Si el personaje de don Quijote existiese en la actualidad habría tenido una serie de competidores en lo que se refiere a su hábito de escenificar o reconstruir los episodios principales de sus héroes de la ficción. Por ejemplo:

En Japón, donde la tradición del teatro de época está profundamente arraigada en las culturas de fans, [...] ha habido una serie de representaciones de *Matrix*. Cientos de fans locales acuden vestidos para la ocasión y representan sistemáticamente momentos claves de las películas [de esta saga transmediática] como una especie de espectáculo público participativo²⁹.

Don Quijote, al reproducir los momentos más célebres de Amadís de Gaula, se estaría valiendo, al igual que los fans japoneses de *Matrix*, de la técnica del *reenactment*³⁰. Este deseo suyo de *pasar a* es análogo al del espectador alieniano frente a la pantalla de cine, a la representación del lector “interior” que Lledó apunta, al vértigo alucinatorio del jardín lockeano que McLuhan sugiere y a la inclusión del usuario-jugador en los videojuegos que protagoniza. El espectador-lector-usuario-jugador toma el control de la ficción.

²⁷ La marca Gear VR para móviles Samsung sería, en el año 2017, el exponente más notable.

²⁸ El ángulo de giro izquierda-derecha es de 98°, que es el que le corresponde a la cabeza; el usuario escucha, también, estímulos auditivos.

²⁹ Jenkins, 2008, p. 119.

³⁰ Voz inglesa que significa ‘reconstruir eventos’.

Por último, cabe destacar la importancia de la escena moderna³¹ en este estudio sobre el papel del receptor de la obra de ficción. La compañía Punchdrunk³², uno de sus exponentes, ha brindado a sus espectadores una experiencia interactiva, táctil, e *immersiva* al convertir una nave industrial³³, por ejemplo, en escenario y teatro al mismo tiempo. La escena, de esta forma, será recorrida, a pie, por el espectador que tendrá que pasar *al otro lado* para sumergirse en la ficción. La experiencia de inmersión³⁴ es grande, aunque la interacción, la posibilidad de modificar la fábula (interactividad), sea escasa o nula, por lo general.

5. CONCLUSIONES

A la luz de los materiales expuestos aquí de forma comparativa podemos extraer las siguientes conclusiones:

El lector. El lector de ficción de tipografía impresa (libros) carece de cualquier experiencia táctil relacionada con el mundo de la ficción que interpreta a través del acto de leer. Su experiencia es intelectual, visual, aislada e interior. La abstracción anula al cuerpo.

Don Quijote. Don Quijote reivindica el cuerpo mediante la acción; reelabora, dirige e interpreta los episodios de sus héroes de los libros de caballerías gracias a su particular uso del *reenactment*. Pero sólo existe en la representación mental que el lector haga de él.

Cine. El usuario-espectador-fan de una saga audiovisual y fílmica. Reelabora, dirige y protagoniza la ficción que consume. A diferencia del espectador de cine clásico su experiencia es —gracias a la materialización física que posibilita el *reenactment*— de psicomotricidad alta y de elevado nivel táctil.

Immersive theatre. Este espectador suma una experiencia táctil y psicomotriz a la visual y auditiva (y olfativa, en ocasiones) del espectador de teatro a la italiana. Se mueve y elige el orden y el recorrido de la obra, pero ni es el protagonista ni el motor de la ficción.

³¹ Modernidad que es deudora del papel que la universidad Black Mountain College jugó al establecer la noción de interdisciplinariedad en el arte escénico: las artes plásticas, la música, el *happening*, la poesía y la danza.

³² Compañía inglesa fundada en el año 2000 por el Arts Council England.

³³ *Site-specific theatre*.

³⁴ *Immersive theatre*.

Usuario RV. Su experiencia es psicomotriz, aunque de carácter táctil-débil. (Pulsación de ciertos mandos con los dedos y rotación del cuello). Dirige el curso de la acción de la ficción, la protagoniza e interactúa con el marco diegético de forma psicomotriz.

A la luz de este estudio podemos concluir que las ficciones interactivas de la realidad virtual posibilitan una mayor presencia física del usuario y un apego literal al significado de la imagen que recibe. Ante el auge de estos medios, el hábito de la lectura tradicional del *homo typographicus* —basada en la capacidad de abstracción— sufre un retroceso. Curiosamente, los espectadores del teatro *immersivo* tienen en común con los fans de ficciones audiovisuales una latente fisicidad que se manifiesta en su uso del *reenactment*.

¿Cómo miraría Cervantes, a día de hoy, a los fans de *Matrix* cuando estos reconstruyesen físicamente a sus héroes filmicos mediante escenas de marcada teatralidad? ¿Le extrañaría la sociedad del espectáculo?

Es posible que la convivencia entre los viejos medios (la literatura en su forma impresa y el teatro) y los nuevos medios audiovisuales (transmedia, interactividad, RV) esté dando lugar a una reconfiguración de los sentidos, a una salida de su aislamiento, al florecimiento, en definitiva, del jardín lockeano.

BIBLIOGRAFÍA

- CERVANTES Saavedra, Miguel de, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, ed. de John Jay Allen, Barcelona, RBA Coleccionables, 1999, 2 tomos.
- DRAE, *Diccionario de la Real Academia Española*, <<http://www.rae.es/>>.
- HAUSER, Arnold, *Historia social de la literatura y el arte*, Barcelona, RBA Coleccionables, 2005, 2 tomos.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture*, Barcelona, Paidós, 2008.
- LAX, Eric, *Woody Allen*, Barcelona, Ediciones B, 1994.
- LLEDÓ, Emilio, *El surco del lenguaje*, Barcelona, Editorial Crítica, 1992.
- MCLUHAN, Marshall, *La galaxia Gutenberg*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 1998.
- METZ, Christian, *Ensayos sobre la significación del cine (1964-1968)*, Barcelona, Paidós, 2003.
- RIQUER, Martín de, *Para leer a Cervantes*, Barcelona, Acanalado, 2010.